

激斗！列宁格勒闪电战



设计：呼拉中村

翻译：政委

1.0 开始

【激斗！巴巴罗萨闪电战】系列是模拟1941年6月开始的巴巴罗萨作战的两人游戏，本规则是【激斗！列宁格勒闪电战】【激斗！斯摩棱斯克闪电战】【激斗！基辅闪电战】3作共同的游戏系统。

本系列预定每年发售1作，最终作【激斗！基辅闪电战】发售后，3作可以连接起来，进行总计使用全3张地图的巴巴罗萨作战大剧本。

你能控制住广大的俄罗斯平原，在苏德战争初期的激战中取得胜利么。

命运靠你的决断了！

(1) 尺度

本作的尺度如下所示

- 1.一个格子：约1英里（16km）
- 2.一个回合：约10-15天
- 3.一个单位：师

(2) 计算方法

数值取半时，按照计算后的数值去掉小数点。

2.0 游戏组成

本作由以下配件组成：

- 1.地图1张
- 2.算子板1张(252个算子)
- 3.规则1本

其他请准备不透明容器和6面骰一个

2.1 地图

(1) 地图

地图截取了这个战役发生的地域

1. 格子

六角格是为了让游戏中的算子移动和配置更明确的和地图上的点重合

2. 初期配置格/区域

游戏开始时用于配置轴心国军和苏军

3. 联络源

标记在地图格子上的红色联络源表示为苏联的联络源，标记在地图格子上的灰色联络源表示为轴心国的联络源。

4.桥梁

有道路或者铁道线通过的河川格子被视为桥梁格。
有道路或者铁道线没有通过的河川格子不被视为桥梁格。

(2)图表

地图周围印刷有各种表格和进度条等

- 1.战斗结果表 参见10.4
- 2.回合进度条 参见5.0
- 3.地形范列表 参见9.0 10.0
- 4.可以投入的增援box 参见12.0

2.2 算子

这个游戏中登场的算子,有表示实际登场作战的单位算子和辅助目的使用的标记、命令算子这2种算子。

单位算子分为司令部和战斗单位2种。

2.2.1 战斗单位

(1)国籍

表示参加这个战役的部队的国籍，国籍用颜色区分

(2)单位表示

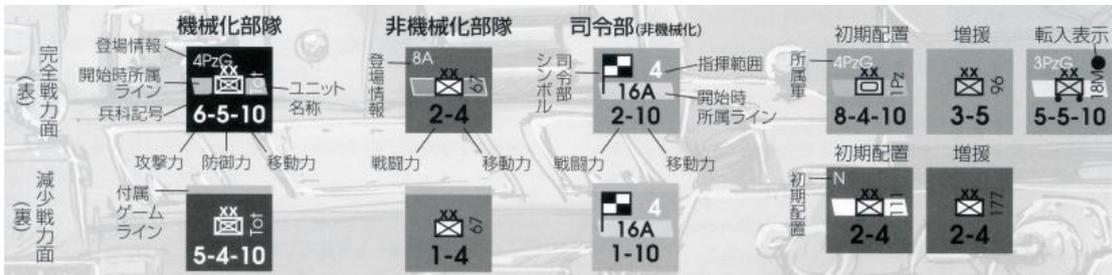
战斗单位印刷的数值和形象参照下图

1.兵种记号

表示单位的种类

2.开始时所属的战线

表示初设时用以区分集团军



开始时所属战线只有初期配置时才会使用到，和战斗单位的激活，移动，战斗毫无任何关系。具体参见4.0

3.单位名称

表示部队的名字或番号

装甲师	国籍色一覧
摩托化歩兵师	
歩兵师	
山地兵师	
騎兵师	枢軸軍 ドイツ国防軍師団:グレー ドイツSS師団:黒色 ソ連軍:赤褐色
坦克軍	
機械化軍	
内卫师	付属ゲームライン色一覧 激闘!レニングラード電撃戦:緑 激闘!スモレンスク電撃戦:赤 激闘!キエフ電撃戦:黄
内卫機械化師	
方面軍司令部	
装甲軍司令部	
集团軍司令部	

4. 登场情报

各集团军开始时所属的战线部队，根据登场情报配置所属各集团军部队，参见4.0(2)
无登场情报的单位放入预备兵力池，之后作为增援登场，参见4.0(3)

5. 战斗力

解决战斗时使用：

机械化单位分攻击力和防御力2个战斗力。

非机械化单位只有1个战斗力数值，攻击和防御时都使用这个数字。

6. 移动力

表示可以使用的移动力上限。

7. 转入表示

印刷有●的单位是其他战线也登场的单位，连接大剧本的时候将其从游戏中除去

(3) 战力面

几乎所有的战斗算子都有完全战力面（表面），和战斗力减损的减少战力面（反面），有一些单位只有完全战力面，无减少战力面。

因为战斗造成的损害，战斗单位翻面到减少战力面（减少战力面的单位再次翻面时，将其直接移出地图）。

全部的战斗单位都是以完全战力面登场。

战斗单位的略称：

戦闘ユニット略称

枢軸軍

Pz:(装甲)

M:(自動車化歩兵)

Mt:(山岳歩兵)

Tot:(SSトーチカ)

ソ連軍

C:Cavalry(騎兵)

M:Motorized(自動車化狙撃)

T:Tank(戦車)

Mal:Maline(海軍歩兵)

2.22 司令部

司令部HQ表示参加这场战役的统帅历史上的部队的机构及直属独立部队。

司令部是特殊的战斗单位，属于非机械化部队，除了看作通常的战斗单位的能力外，还拥有司令部特殊能力。参见13.0

1. 司令部的种类

集团军(方面军)司令部和装甲军司令部两种

各装甲军司令部有2枚命令卡，可以在一个回合中激活2次

2. 开始时所属战线

和战斗单位一样，表示初期配置时所属的集团军(轴心国军)/方面军(苏军)

3. 指挥范围

作为司令部可以激活的战斗单位的范围

参见8.2

4. 战斗力

等同于一般战斗单位的战斗力

5. 移动力

和一般的战斗单位一样，表示可移动范围

2.23 命令卡

命令卡可以激活特定的司令部,为了使战斗单位进行移动、战斗、或者是投入增援所使用。每个回合将选择的全部命令卡扔入一个杯子,然后一个一个抽,参见7.0。

命令卡有以下种类:

1.司令部命令卡

司令部命令卡对应各自地图上的司令部单位。

2.曼施泰因命令卡(轴心国)

3.预备军命令卡(苏军/选择规则16.3)

4.增援命令卡 双方各1个

5.补给顺序卡 双方同时实行



2.24 标签

这个游戏使用以下种类的标记:

- 1.回合标签:放置在回合条上,标示现在的回合。
- 2.要塞标签:只有苏军可以使用,参见14.0。



3.0 游戏基本

3.1 堆叠

复数的自军单位存在于同一个格子内的情况被叫做堆叠。

- (1)同一个格子内堆叠上限最大为2个单位(包含司令部)。完全战力面或减少战力面都被看作一个单位。
- (2)轴心国单位和苏军单位不能在同一个格子内堆叠。
- (3)堆叠限制:增援在地图上放置时、移动、退却、战斗后前进结束时判定堆叠限制,移动中不判定。

3.2 支配地域

基本是所有的单位其周围 6 格为支配地域

- (1) 支配地域不能进入完全是海的格子, 或者穿越禁止通行的格子.
- (2) 一个格子复数个单位的支配地域重合的场合, 看作一个支配地域
- (3) 支配地域影响到连络线的设定, 移动, 退却, 增援的配置 参见 3.3 9.2 9.3 10.6 12.1

3.3 连络线

连络线为 自军连络源(参照地形例)开始到单位途中没有任何切断直接连接的格子的列

连络线作为补给判定, 增援的配置使用 参见 10.0 12.0

- (1) 连络线, 不能通过敌单位存在的格子, 以及自军单位不存在的敌支配地域. 但能进入敌人的支配地域
- (2) 连络线 不能通过没有道路的山岳格子, 完全海的格子(可以越过大河)
- (3) 苏军单位, 遵循上面所述的限制, 连络线也没有长度限制

轴心国军单位, 自军的联络源开始不被切断的状态下经由铁道延伸下去的铁道格, 符合上面所述的限制下可以无距离限制.

离开上面所述的铁道格子的场合, 可以往外延伸最大 6 格. 离开 7 格以上的格子就无法连接连络线.

3.4 城市格的支配

- (1) 游戏开始时, 开始线东侧的大城市, 小镇格子属于苏军, 西侧的格子都属于德军支配
- (2) 游戏开始后, 大城市, 小镇格子 由最后通过的单位所属的玩家支配

4.0 游戏准备

(1) 决定阵营

(2) 开始时所属的战线表示的战斗单位, 根据指定的登场情报配置在指定的格子, 一个格子最大配置 2 个单位(含司令部)

1. 地图上标记初设的格子放初设算子

根据登场情况和所属集团军的司令部在格内任意配置

全部的初期配置格最低放置 1 枚单位

2. 地图上标记初设的区域放初设算子

根据登场情况在区域内任意配置

3. 3PzG

登场情报写着 3PzG 的 3 个单位, 放在回合条的第 7 回合处 参见 15.3(1)

(3) 没有登场情报的算子

在手边放置, 这些单位放在预备兵力池, 预备兵力池内部队作为增援登场 参见 1.2.0

(4) 有地图上初期配置格的司令部单位, 放在指定的地图格中
其他的司令部单位放在增援 box 中

(5) 全部的单位都是完全战力面放置

(6) 以下的命令卡放在手边 参见 6.0

1. 轴心国军: 4PzA/16A/18A/Manstein

2. 苏军: 8A/11A

3. 共通: SUPPLY (补给判定)

剩余的命令卡随着游戏的进行可以选择

(7) 回合标记放在在回合条 1 处

5.0 进行顺序

这个游戏按照以下顺序来进行

这个顺序由回合构成, 第 9 回合完了或, 提前达成胜利条件. 参见 15.4

(1) 命令选择阶段

每个玩家每个回合自己秘密选择指定数量的命令卡, 将其全部扔入杯子中

(2) 命令实行阶段

从杯子中抽取 1 个命令卡

被抽到的卡所属的军队的玩家执行行动 参见 7.0

(3) 激活阶段

在命令实行阶段被激活的场合, 根据被激活的司令部, 激活单位

(4) 行动阶段

激动的单位可以执行移动或者战斗

1. 移动小节 现在行动的玩家移动自军激活的单位 参见 9.0

2. 战斗小节 现在行动的玩家使用自军激活的单位对敌攻击 参见 10.0

(2) (3) (4) 结束后, 如果杯子内还有命令卡残留没那么回到 (2) 重复 (2) (3) (4), 一直到抽光命令卡

那么进入到回合结束阶段

(5) 回合结束阶段

将回合条上的回合标记进一格, 汇合条上下一个回合栏中轴心国军单位放入增援可能 box

回到 (1) 进入下一个回合的命令选择阶段 参见 6.0

6.0 命令选择

6.1 总则

(1) 各玩家每回合命令选择阶段. 将指定数量的命令卡秘密选择后, 全部扔入一个杯子(例外: 曼施泰因命令卡)

(2) 剩下的命令卡放在各玩家手上暗盖, 这个回合不使用

(3) 玩家不可看杯中的命令卡, 也不能看敌人的未激活命令卡池中的内容

6.2 命令卡的选择

遵循以下条件放入杯中, 如果违反条件放入的话, 之后抽出的卡全部无效
各玩家选择的命令卡, 随着回合会有追加 参见 15.2

(1)苏军玩家,从以下当中,回合条上标记 SU Com 的数量选择命令卡

(2)德军

轴心国军玩家,从以下当中,回合条上标记 GER Com 的数量选择命令卡

注: 这个游戏的轴心国军玩家, 将使用可能的全部的自军命令卡扔入杯子

(3)共同命令卡

SUPPLY(补给顺序)卡比如放入杯子

SUPPLY(补给顺序)卡是双方一起执行的命令卡 参见 11.0

(4)曼施泰因

曼施泰因命令卡是特殊命令卡

1.轴心国军玩家选择了曼施泰因命令卡的时候, 不要放入杯子, 放在手边

2.曼施泰因命令卡放在手边时, 可以随时使用插入游戏进程 参见 7.3

7.0 命令的实行

司令部/单位的激活, 接受增援等, 需要标记该内容的命令卡来发动

7.1 顺序

命令的实行按照以下顺序

(1)命令发动阶段, 从命令卡的杯子中一个个任意抽取。哪个玩家都没关系

(2)抽到的卡属于哪方的就是哪方的行动开始

(3)实行发动的命令

(4)命令实行结束后, 将此时行动的玩家的命令卡正面朝上放在地图上。发动了的命令卡算作使用过了, 一直要到下回合才能再次使用

7.2 命令的发动

该行动阶段的玩家, 根据抽到的命令卡, 发动以下的命令

1. 司令部命令

激活对应命令卡的司令部

2. SOVIET REINF 苏军增援/AXIS REINF 轴心国军增援

该玩家接受增援部队

3. RESERVE(预备军)*选择规则

苏军玩家改变激活通常的司令部方式, 直接可以活性化地图上的单位 参见 16.3

4. 补给判定

补给顺序卡抽到时, 两军同时实施补给顺序 参见 11.0

7.3 切入命令

轴心国玩家,使用手头的曼施泰因命令卡,可以发动切入命令

- (1)轴心国玩家看下抽出的命令,然后放回杯子,可以用曼施泰因命令卡发动切入命令
- (2)发动切入命令使用曼施泰因命令卡时,可以立刻激活 4PzA(第4装甲集团军)的司令部
- (3)杯中的全部命令都被抽取后,如果曼施泰因命令还在玩家手上的话,回合终了前可以发动切入命令使用曼施泰因命令卡

8.0 激活

司令部的激活,是将这个司令部的指挥范围内的全部的单位都激活

8.1 总则

根据命令卡被激活的任意的司令部,被激活的司令部激活以下所述的其他的单位

- (1)被激活的司令部,与名称,兵种,侧影特征都无关,只要是指挥范围内的全部的单位都被激活
- (2)各单位,每因抽到其他的卡被激活的其他的司令部时激活,可能在一个回合内能被激活多次
- (3)激活的全部的单位,在一个命令的实行中,只能移动和战斗各1次
- (4)司令部不能激活其他司令部

8.2 指挥范围

指挥范围是从司令部开始数的格子数

指挥范围是4的司令部,能激活4格远(这之间有3个格子)的自军单位

- (1)指挥范围是在司令部被激活的瞬间判定(司令部移动了不算)
- (2)司令部激活的瞬间,只有在指挥范围内的单位被激活
- (3)激活的战斗单位,在之后战斗,退却,战斗后前进出了司令部的指挥范围外都没关系
- (4)补给状态。敌单位的存在,地形(含大河),敌支配地域都不影响指挥范围

8.3 国籍的限制

(1)轴心国军的司令部被激活的场合,只有与激活的司令部同一个国籍的战斗单位被激活,国籍不同的单位基本无法被激活

9.0 移动

移动小节,执行行动的玩家可以将激活的战斗单位移动

9.1 总则

- (1)移动,每1个单位单独执行

移动的顺序，玩家自由执行

但是一个单位移动结束前，下一个单位不能开始移动

(2)单位全部需要沿着格子移动

移动的方向玩家自由决定

不移动也没关系

(3)各单位，在各移动小节，可以选择通常移动或者行军队形移动 参见 9.2 9.3

9.2 通常移动

(1)玩家，必须在各单位给与的移动力范围内移动

1. 移动力是决定单位在一次的移动行动中，能决定移动到那里的数字

2. 单位进入不同格子所消费的移动力根据地形各不同(参照地形效果表)

3. 单位穿越河流移动的时候，不光要消费地形移动力。更是有追加消费移动力的场合(参照地形效果表)

4. 单位沿着道路移动的话，与这个格子的地形无关，1个移动力移动1格

(2)进出对手的支配地域(参见 3.2)的时候，各要追加2个移动力

也就是对手的支配地域开始移动到其他的对手支配地域的时候。合计要追加4个移动力

(3)过大河移动时，遵循以下限制

1. 穿越大河的移动，必须在移动开始时从邻接大河的格子开始，在跨过大河后的邻接格子移动必须结束

2. 移动开始和结束格子两个都在敌人的支配地域下的话，无法跨河移动

3. 两岸的格子有桥的话，无视上面1，2

(4)山岳格子，除以下的例外外不得进入，脱离

注：山岳格子只是[激斗！基辅电激战]登场的地形

1. 沿着道路移动的时候，和在通常的道路格子上一样的移动

2. 山岳师团可以花费全移动力进入山岳格子，但是在移动开始和结束的格子都在敌支配地域下的话，无法进入山岳

(5)以下的格子进入的场合，消费以下指定的移动力

没有足够的移动力的话，无法进入该格子

1. 浅森林格 机械化 2 移动力/非机械化 1 移动力

2. 湿地格 机械化 3 移动力/非机械化 2 移动力

3. 深森林格 机械化 3 移动力/非机械化 2 移动力

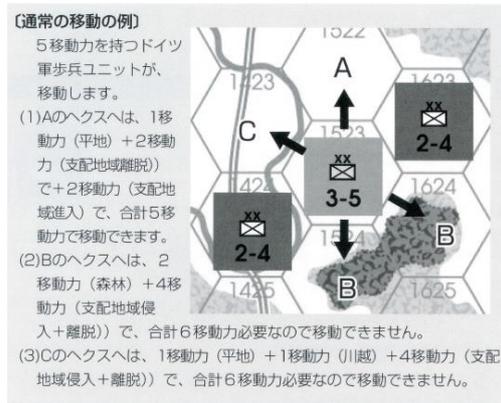
通常移动的例子

拥有移动力5的德军步兵单位移动时

(1)去A的格子 需要1移动力(平地)+2移动力(离开支配地域)+2移动力(进入支配地域)，共计需要5个移动力可以移动

(2)去B格子的话需要2移动力(森林)+4移动力(进入离开支配地域)共6移动力，所以无法移动

(3) 去C格子需要1移动力(平地)+1移动力(过河)+4移动力(进入离支配地域)共6移动力, 所以无法移动



9.3 行军队形

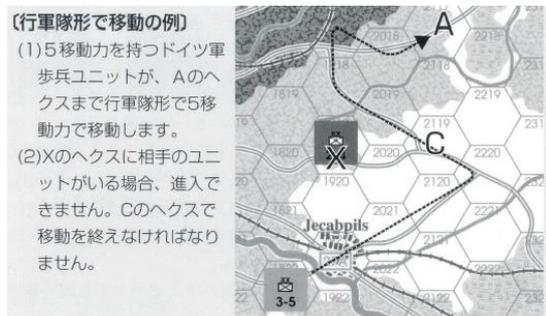
(1) 单位满足以下条件的話, 可以不用通常地形花费而消费 1/2 的移动力沿道路移动

1. 移动的单位, 必须在移动小节开始时在含道路的格子内, 全部移动为沿着道路移动
2. 移动的单位移动开始时在敌支配地域外, 移动中也不得进入敌支配地域
3. 铁道线不能用作行军队形移动

(2) 行军队形的移动遵循上面限制的外还需要遵循通常移动的規則

行军队形移动的例

- (1) 拥有移动力 5 的德军步兵单位往 A 行军移动时花费 5 个移动力
- (2) X 格子因为有对手的单位, 不能进入。只能在 C 格子处移动结束



10.0 战斗

执行行动的玩家, 在战斗小节可以用激活的单位攻击临近的敌单位, 不可攻击空的格子(ToT)

无关全体战略状况, 战斗阶段的执行行动的玩家叫做攻击方, 另一方叫做防御方

10.1 总则

攻击是任意的。激活的单位并不需要强制攻击敌单位

(1) 激活的单位，在各战斗小节，只可以攻击一个邻接的格子。

一个单位不可攻击 2 个地方或者以上数量的格子

同一格子内有 2 个单位堆叠的场合，两个单位可以分别攻击不同的格子

(2) 没有被激活的单位不可参加攻击

(3) 一个地方的格子在各战斗小节中只能被攻击一次

从 2 个或者以上的格子可以对同一个格子共同展开攻击

如果 2 个以上的单位攻击相同的格子，战斗力相加后作为一个战斗结算

(4) 受到攻击的格子如果有复数的单位，攻击方必须对其全部进行攻击，防御方将防御力全部相加。

(5) 不得越过禁止通行的格子发动攻击

10.2 战斗顺序

受到攻击的格子，按照以下的顺序结算战斗

(1) 攻击方必须先全部宣称攻击哪些格子，然后攻击方按照顺序结算战斗

(2) 各战斗都需计算攻击方和防御方的战力，求出战斗结果表上的比，并修正必要的战斗比 参见 10.3

(3) 掷骰并根据战斗结果表，结算战斗结果 参见 10.4

10.3 战斗比的决定

(1) 攻击力和防御力

为了结算战斗，首先加出全部参加攻击的单位的攻击力，然后加出全部参加防御的单位的防御力。以下的要点会影响到攻击力和防御力

1. 跨河攻击的时候(无论有无桥梁)，攻击力都减半。如果执行跨河攻击的单位和不是跨河攻击的单位混合的时候，只有跨河攻击的单位攻击力减半。

2. 同一个战斗中从其他格子退却来的单位，不能加算防御力

3. 补给状态不影响单位的战力

(2) 战力比

攻击力的合计和防御力的合计的比被叫做战力比

算比的时候，战斗结果表上的比值最为接近的比值，或者 10-1 以上的场合都需要变成整数比，结果表上的比值数以后的数无视。

例 15-5 为战力比 3-1。26-9 为 2-1。12-7 为 1.5-1。18-13 为 1-1。25-2 为 10-1。

(3) 修正

防御方的单位在特定的地形的时候，战力比往左侧修正(参见地形效果表)

如果有 1 个修正的效果那就立刻将地形效果表往下修正，或者 10-1 以上的话从 10-1 开始往下一个整数比修正。

例 森林格子有小镇时，战力比往防御方有利的方向修正 2 列。因此 3-1 的攻击变成了 1.5-1(最初的修正 2-1，接下来 1.5-1)。12-1 修正 2 列的话变成 8-1

(4) 上限和下限

最终的地形效果修正后比 1-1 小的战力比的话不得攻击。比 10-1 大的话，用 10-1+ 的战斗结果表来结算战斗

10.4 决定战斗结果

(1)算出最终的战力比，攻击方掷骰 1 次出的数在该列战斗结果表上查战斗结果

(2)全部的战斗结果表示为损失战力数或者退却格子数

1. Ax 攻击方损失 x 战力
2. - 无效
3. R 防御方全部单位退 1 格
4. RR 防御方全部单位退 2 格
5. xRR 防御方损失 x 战力+全部单位退 2 格

例 1. A1 攻击方参与攻击的全部单位合计损失 1 个战力

2. R 防御方参与战斗的全部单位后退 1 格

3.2RR 防御方参与战斗的全部单位合计损失 2 个战力，并且剩余的部队后退 2 格

10.5 战力损失

(1)1 个战力的损失，用以下几个办法来吸收

- 1.完全战力面翻面成战力减少面
- 2.已经是战力减少面/战力减少面不存在的话，直接将单位从地图上移除

(2)受到战力损失的玩家自己分配战力损失

例 完全战力面的单位 2 个堆叠在一起，受到 2 个战力损失，所有的玩家将一个单位消灭，或者将 2 个单位都翻面吸收都可

10.6 退却

受到退却的结果时，单位所属的玩家将该单位退却指定的格数

(1)退却不同于通常的移动，退却的单位不消耗移动力

(2)强制退却的堆叠中的单位可以往不同的方向退却

(3)强制退往以下特指的格子时，退却的单位被消灭

- 1.地图外
- 2.完全海的格子
- 3.禁止通行的格子
- 4.退却的第 2 格必须越过没有桥梁的大河

(4)退却中进入敌支配地域的话，每次损失一个战力

(5)退却路的最终格超过堆叠的话，那就必须再退一步，如果下一个还是超，那就再退。

(6)退却是往自军联络源开始的联络线(参见 3.3)方向，按照最短距离退却但是如果必须通过(3)(4)(5)该类格子的话，优先实行(5),之后是(4)

有很多同样距离时，任意选择即可

10.7 战斗后挺进

(1)战斗的结果，敌单位受到攻击退却或者灭亡，格子空出来时，攻击方的单位可以战斗后挺进

1.非机械化单位可以挺进 1 格

2.机械化单位可以最大挺进 2 格

但是在战斗后推进途中，遇到大城市，镇，山地，浅森林，深森林，湿地格子或者大河，河格子边的时候，只能挺进 1 格

(2)战斗后挺进是任意的

攻击方玩家在攻击的堆叠的当中，全部或者几个挺进都没没关系，完全不挺进也没关系

(3)战斗后挺进不消费单位移动力，而且无视敌支配地域

(4)可以前进 2 个格子的时候，参与同一战斗的单位往不同的格子挺进都可以

(5)挺进的最初的格子必须是受到攻击的那个格子

(6)以下所述的格子不得战斗后挺进

1.穿过完全禁止通行的格子

2.进入完全海格子

3.出地图

4.战斗后推进结束后超过堆叠限制

11.0 补给顺序

命令实行阶段，抽到补给卡的时候，两军按照以下的顺序处理补给

11.1 补给判定

(1)补给判定中不能通过联络线连接到联络源的单位，损失一个战力(参见 10.5)

(2)判定补给状态时，先从苏军开始

(3)补给状态不影响单位的战斗力，移动力

11.2 转移到转进可能盒

任意的玩家，可以将地图上的单位移出，放入转进可能盒中

单位在地图上的任何地方都可，但是必须可以用联络线连接到联络源

移动到转进可能盒的单位，可以在下回合自军增援命令发动的时候，遵循通常增援相同的限制在地图上登场

11.3 要塞的构筑

苏军玩家，在能有联络线连接到联络源(参见 3.3)的格子上构筑要塞

12.0 增援

自军的增援命令发动的时候，该玩家遵循以下的顺序受领兵力池(参见 4.0(5))内的增援单位，并配置在地图上

12.1 总则

领到增援的单位后，用铁道在地图上登场

(1) 放置在从自军联络源开始没有任何被切断的铁道联络线能连得到的任意铁道格上

可以配置在自军司令部指挥范围外

(2) 但是增援登场时，即使有自军单位的敌支配地域也是不能让联络线通过的增援单位不能放在敌支配地域，敌支配下的大城市，镇格子

注：自军单位可以封锁铁道线，所以请注意不要让敌军将增援放到自军战线的深处

12.2 增援数

(1) 增援命令发动的时候，从自军可投入增援盒中，将任意选择栏上指定的自军增援(德军:GER Reinf/苏军:SU Reinf)数的单位(司令部也可)登场

(2) 如果可投入增援盒中没有单位，那就失去这个增援

12.3 单位再登场

(1) 损失战力或者退却被移除的苏军非机械化单位(含司令部)，返回可投入增援盒。这个盒中的单位，可以作为普通的增援在游戏中再登场

(2) 补给判定被移除的单位，以及被毁灭的机械化单位，在以后的游戏中无法登场

13.0 司令部单位

司令部单位，其实就是司令部和其直属部队

司令部单位和通常的战斗单位一样有战力减少，有支配地域。可以移动，战斗，损失战力，战斗后挺进，退却

除去以下的规定，司令部单位适用于通常的战斗单位的规则

(1) 司令部单位不能激活其他的司令部

(2) 地图上没有登场的司令部的命令卡被发动的话，无效

(3) 司令部如果在战斗时被从地图上除去的话，可以放入可投入增援盒

(4) 在可投入增援盒内的司令部单位，可以作为通常的增援在自军增援发动时在地图上登场

(5) 补给判定的结果被移除时，不得在游戏再登场

14.0 要塞

苏军玩家，第4回合开始以后，整个游戏最大可以造3个格子的要塞

14.1 构筑要塞

苏军玩家，在增援命令发动时根据以下顺序构筑要塞

- (1) 要塞，必须要能有联络线(参见3.3)连接到自军联络源的大城市才能构筑
- (2) 与敌单位邻接的格子不能构筑要塞
- (3) 一次补给阶段，只能构筑1级别的要塞
- (4) 没有要塞的格子构筑要塞的时候，该格子放上1级别的要塞标记
- (5) 已经有1级别的要塞的格子，再构筑要塞时，该要塞标记变成2级别
- (6) 要塞1个格子最多建造2级别的要塞
- (7) 损失1个战力的要塞标记，如果条件满足的话还可以在构筑要塞变成2级别的。条件满足的话，被除去要塞的格子还能再次构筑要塞

14.2 要塞的效果

- (1) 2级别的要塞标记有2点防御力，被攻击的时候加算到防御力上。1级别的要塞有1点防御力
- (2) 有要塞标记的格子，不受到敌支配地域的效果影响
- (3) 要塞标记不受堆叠限制
- (4) 要塞标记只在战斗结果是损失战力时损失战力，补给判定时不损失战力
- (5) 有要塞标记的格子，受到攻击时可以让R变成损失一个战力，RR变成损失2个战力

例 1RR的结果可以变成3个战力损失，这个时候无需退却

- (6) 除去以上的情况，要塞标记被看作一个通常的战斗单位

14.3 要塞的限制

- (1) 要塞标记无法移动，攻击，退却，战斗后挺进
- (2) 要塞标记一旦被构筑，不得自己损失战力
- (3) 整个游戏中只能使用附属枚数的要塞标记，地图上要塞标记被除去的话，不能再次使用此标记构筑要塞

15.0 列宁格勒电击战专用规则

15.1 开战前奇袭

- (1) 第一回合开始前，轴心国玩家激活全部的装甲军司令部，仅实施1次战斗阶段。没有移动阶段
- (2) 开战前奇袭，初期配置时所属军不同的单位不能激活
- (3) 开战前奇袭忽视河川效果

(4)第一回合到第三回合之间，轴心国单位抽出补给判定卡的时候，无视补给判定。第四回合开始恢复正常的补给判定

15.2 命令卡的限制

游戏开始时，双方可以选择的命令卡有以下限制
随着游戏进行，可以使用以下的命令卡

(1)轴心国军

①游戏开始时：4PzA/16A/18A/Manstein

②第四回合开始：AXIS REINF (轴心国军增援命令卡)

(2)苏军

①游戏开始时：8A/11A

②第二回合开始：27A

③第三回合开始：23A

④第四回合开始：SOVIET REINF (苏军增援命令卡)

⑤第四回合以后：每个回合追加任意一个军的命令卡

15.3 装甲部队的转入和转出

(1)轴心国军玩家，在第7回合自军增援发动时，可以在通常增援外得到第3装甲集团军的3个单位，用通常的增援方法登场

(2)轴心国军玩家，第9回合补给判定卡发动的场合，移除地图上的第4装甲集团军司令部和任意的自军机械化部队4个单位。无论是否翻面。出去的单位不成为计算VP的对象

(3)第4装甲集团军司令部转出后，以后抽到的第4装甲集团军的命令卡无效。但是如果曼施泰因命令卡使得补给判定卡返回杯中的话，可以作为切入命令发动

15.4 胜利条件

胜负用VP来判定

(1)地图上的大城市格都为10VP

(2)加上上述，只有苏军玩家支配列宁格勒的话，各列宁格勒城市格(3格)各自追加10VP。

(3)各玩家，在自军支配下的自军方地图边(轴心国军：西端/苏军：东端)引联络线到的了各大城市，才能获得VP。不能引联络线的话，VP为1/2

(4)轴心国玩家，自军单位被从地图上除去的场合，失去以下的胜利点

1. 机械化单位 3VP

2. 非机械化单位 1VP

(5)游戏回合结束时，双方比较VP，谁大谁胜利，游戏结束同VP平手

16.0 选择规则

16.1 VP 竞拍

- (1) 竞拍轴心国玩家应该获得的 VP
- (2) 竞拍 VP 大的这一方当轴心国军，小的当苏军
- (3) 轴心国军获得了竞拍的 VP 就为胜利，如果到游戏结束还没获得，就是苏军获胜

16.2 朱可夫指挥

轴心国军进入列宁格勒相邻的格子时，苏军可以宣称使用朱可夫指挥

- (1) 朱可夫指挥被宣称后，以后的回合苏军玩家可以不将苏联增援命令卡放入杯子，而放在手边
- (2) 苏军玩家抽到命令后可以看一下，然后放回杯子，发动手头的增援命令卡
- (3) 朱可夫指挥下的苏军增援命令，不能取消曼施泰因切入命令

16.3 预备军

苏军的预备军 (RESERVE) 命令卡，在选择命令阶段替换掉通常的司令部命令来选择它

命令实行阶段，杯中抽到苏军预备军命令卡的时候，不激活司令部，直接激活地图上的单位

- (1) 预备军命令卡激活单位时，需要掷一个骰子，出 1-2 的话激活一个单位，出 3-4 的话机或两个单位，出 5-6 的话激活三个单位
- (2) 预备军的激活单位在任意的司令部的指挥范围内的话，可以用通常的移动力和战斗力进行移动和战斗，行军移动也可
不再任何司令部范围内的话，只能通常移动，并且移动力为 1/2
- (3) 预备军激活的单位，即不能进入敌支配地域也不能脱离
- (4) 预备军激活的单位，能在战斗中使用
- (5) 预备军可以激活司令部，但是预备军激活的司令部不能激活其他单位

16.4 司令部的转送

- (1) 在激活的司令部的指挥范围内，可以将连联络线到联络源的其他的司令部，放到回合条的下个回合栏处
- (2) 移动到回合条上的司令部，在该回合自军增援命令发动时，作为普通的增援在地图上再登场。再登场的司令部登场方法和通常增援相同

地形効果表

地形	移動	戦闘	戦闘後前進
平地	1移動力	0シフト	最大2
浅い森	機械化 :2移動力 非機械化:1移動力	1シフト <small>+街は2シフト</small>	1
深い森	機械化 :3移動力 非機械化:2移動力	2シフト <small>+街は3シフト</small>	1
湿地	機械化 :3移動力 非機械化:2移動力	1シフト <small>+街は2シフト</small>	1
海	不可	不可	不可
街	—	+1シフト	1
大都市	1移動力 <small>隣接する大都市へクスの間は道路&鉄道と見なす</small>	2シフト	1
川	+1移動力	攻撃力1/2	1
大河	全移動力 <small>ZOC間は不可</small>	攻撃力1/2	1
道路	通常移動:1移動力 行軍隊形:1/2移動力	—	—
鉄道 連絡源	—	—	—

—:他の地形に従う

戦闘結果表

DI	1-1	1.5-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1	10+
1	2	1	1	-	-	R	R	RR	RR	1RR	1RR
2	1	1	-	-	R	R	RR	RR	1RR	1RR	2RR
3	1	-	-	R	R	RR	RR	1RR	1RR	2RR	2RR
4	-	-	R	R	RR	RR	1RR	1RR	2RR	2RR	3RR
5	-	R	R	RR	RR	1RR	1RR	2RR	2RR	3RR	3RR
6	R	R	RR	RR	1RR	1RR	2RR	2RR	3RR	3RR	4RR